LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

GAME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - SETTEMBRE 2012

76

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

SIETE PRONTI PER IL RITORNO DEL **PICCHIADURO?**

DEAD SPACE 3

LA PAURA ARRIVA DALLO **SPAZIO!**

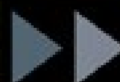
Gioco omaggio

Clicca Qui

GUILD WARS 2™

UN VIAGGIO AI CONFINI DEL **MONDO!**

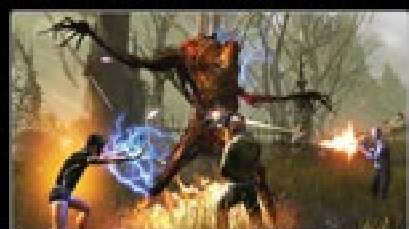
IN QUESTO NUMERO



SLEEPING DOGS



THE SECRET WORLD



DARKSIDERS 2



GAME: LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 76
SETTEMBRE '12

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

Settembre si apre sotto il segno del Tokyo Game Show: l'edizione 2012 della popolare fiera dei videogiochi ha confermato ancora una volta che il mercato del divertimento non solo è florido ma che è anche in costante crescita. L'attenzione dei media è sempre maggiore e dimostra come un ambito prettamente tecnico abbia definitivamente fatto breccia tra il grande pubblico, sempre più interessato alle novità del momento. Non resta che augurarvi... una buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!





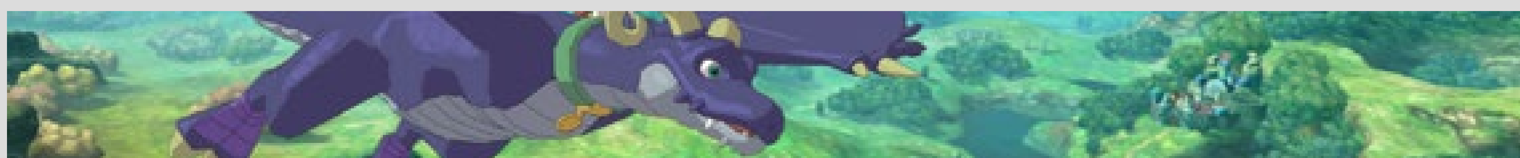
Tokyo Game Show '12 da record!

Un successo per l'edizione 2012 della fiera dei videogiochi

Anche quest'anno, il Tokyo Game Show ha fatto parlare di sé. La manifestazione si è svolta dal 20 al 23 settembre, nella moderna cornice del **Makuhari Messe**, e ha dato luogo a diversi annunci interessanti. Le notizie in primo piano sono di sicuro la nuova **PS3 Slim** e la presentazione del trailer di **Remember Me**, attesissima produzione **Capcom**, prevista sulle principali piattaforme casalinghe per maggio 2013. Il riscontro del pubblico è stato eccezionale, con ben 223.000 visitatori, riconfermando il ruolo centrale della fiera.







Level 5 presenta la sua line-up!

Presentati i nuovi capitoli di Inazuma Eleven e Professor Layton

Level 5 ha presentato al TGS 2012 la sua line-up ufficiale: tra i giochi principali troviamo sicuramente **Fantasy Life**, un gioco di ruolo dallo stile giapponese, seguìto da nuovi capitoli di **Inazuma Eleven** e del **Professor Layton**. Si tratta di progetti relativi al mercato asiatico: l'unico titolo europeo sarà l'adattamento di **NiNo Kuni**, previsto a febbraio!



Guidare con la voce!

Need For Speed su 360 punta al Kinect!

Qualche settimana fa vi avevamo riportato una notizia relativa al supporto **Kinect** di **Need for Speed: Most Wanted**. Ora è arrivata la conferma: gli sviluppatori di **Criterion** hanno implementato un sistema che consentirà ai giocatori di impartire comandi con la voce in modo da attivare il boost o modificare la propria auto... speriamo bene!





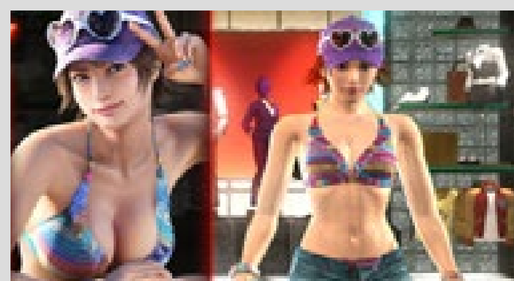
virgil rimosso da DMC!

Confermata l'assenza del personaggio...

Capcom, attraverso il developer Alex Jones, ha rivelato alcuni dettagli sul nuovo (e tanto discusso) **Devil May Cry**. Partiamo dalla storia: **Vergil** non sarà un personaggio giocabile, così da chiarire i dubbi sorti al riguardo. Per quanto riguarda la versione **PC** sono stati confermati i 60 **FPS** fissi: niente male, anche se la data di uscita resta un mistero!







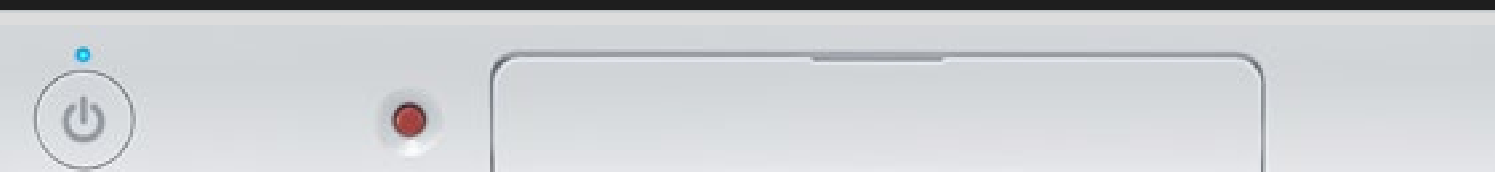


un social network per tekken!

Namco Bandai porta in Europa il World Tekken Federation...

Namco Bandai ha annunciato che World Tekken Federation, il servizio premium online di **Tekken Tag Tournament 2**, verrà reso disponibile gratuitamente in concomitanza all'uscita Europea del prossimo capitolo del famoso picchiaduro, che avverrà il prossimo 13 settembre (in pratica, sarà attivo mentre starete leggendo questo articolo). Il servizio consisterà in una sorta di **social network** in cui i giocatori potranno condividere punteggi, strategie, organizzare partite e molto altro. E' tempo di dare inizio agli scontri!

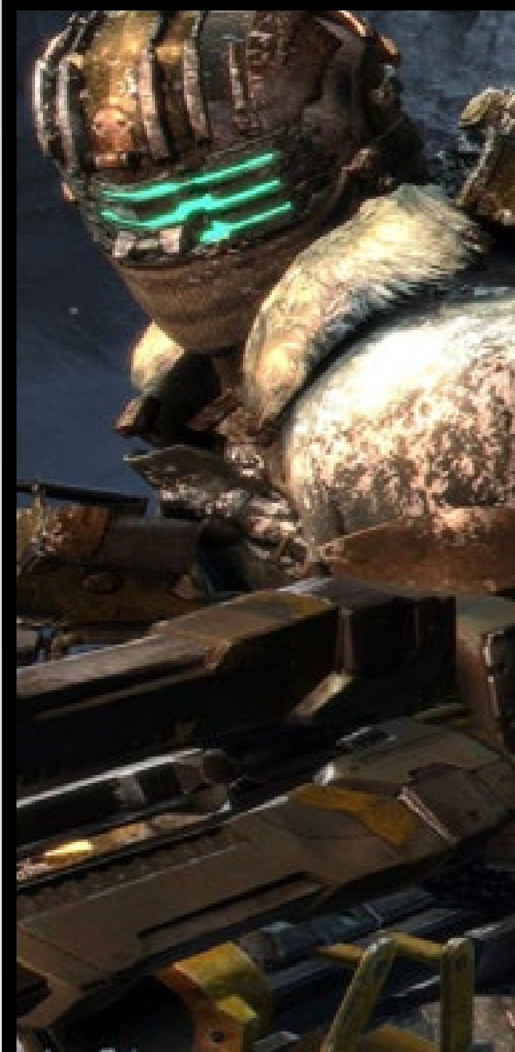


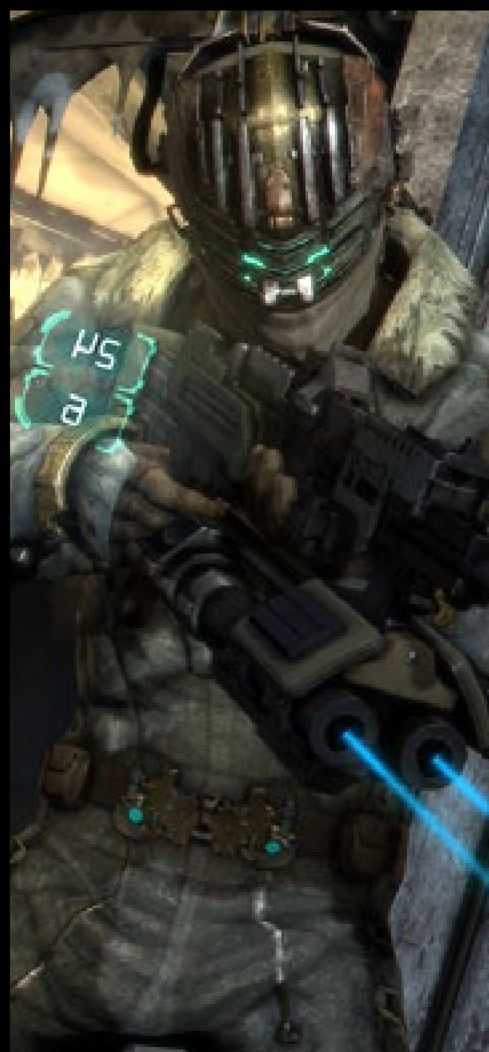


wii-u: confermata la data di uscita!

La console è prevista per il prossimo 8 dicembre in Giappone...

Nintendo ha annunciato che il Wii-U uscirà in Giappone il prossimo 8 dicembre. La piattaforma sarà rilasciata in due diverse versioni: il **Set Premium**, caratterizzato dalla console nera più memoria flash da 32 GB (circa 315 Euro), e il **Set Standard**, console bianca e memoria flash da 8 GB (circa 265 Euro). I prezzi europei potrebbero però essere differenti...







PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: TPS HORROR / USCITA: 02 - 2013

DEAD SPACE 3

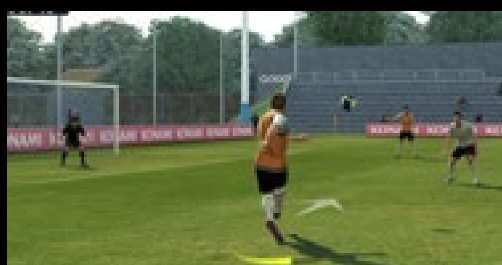
ANTEPRIMA completa

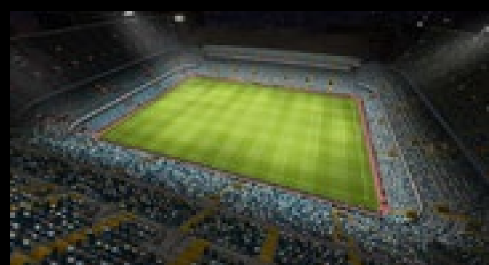
A cura di: Simone Giorgi



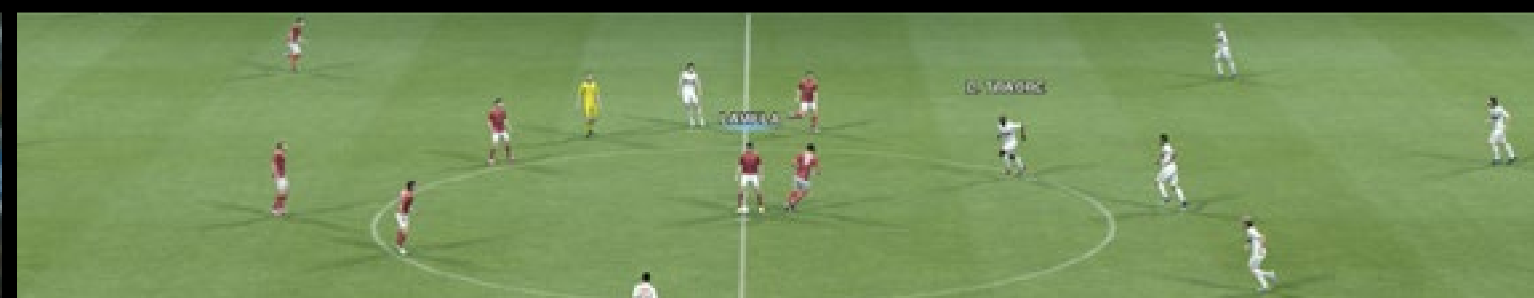
Dopo aver portato una ventata di novità nel panorama degli horror game, la saga di **Dead Space** è pronta per proporsi nella sua terza incarnazione. Per prima cosa, diamo il benvenuto alla modalità *cooperative*: secondo **Visceral Games** si tratterà di un'opzione aggiuntiva, in modo che il gameplay resterà intatto e che, ancora una volta, ci darà la possibilità di scorrazzare in solitario per i desolati ambienti del gioco. E proprio per quanto riguarda questi ultimi, troveremo location decisamente varie e non sempre chiuse come nelle precedenti avventure.
Sfondo delle vicende è il pianeta **Tau Volantis**, caratterizzato da temperature glaciali e attraverso il quale potremo inoltrarci in ambienti sconvolti da tempeste ghiacciate. La tensione, assicurano gli sviluppatori, sarà comunque alta e sempre ai massimi livelli, questo grazie anche ai nuovi e immancabili necromorfi e boss presenti nel gioco. L'ago della bilancia sembra pendere sul fronte action rispetto alla più appropriata soluzione horror, ma la speranza è che si riesca a trovare il giusto mix tra i due elementi. A febbraio scopriremo se saremo stati accontentati!











PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: SPORT / USCITA: 09 - 2012

PES 2013

ANTEPRIMA completa — A cura di: **Alessio Calace**

Konami quest'anno ha annunciato un cambio di rotta, un distacco dallo stampo arcade a favore di un maggiore realismo, unito al solito duo divertimento-semplicità, cavallo di battaglia della serie. I giocatori in campo si muovono in modo realistico, dando la sensazione di essere controllati da esseri umani. Anche la fisica della palla appare molto più credibile, con tiri che appaiono realistici e passaggi meno teleguidati. Questa versione di prova, insomma, ci rende più che ottimisti sul prodotto definitivo!



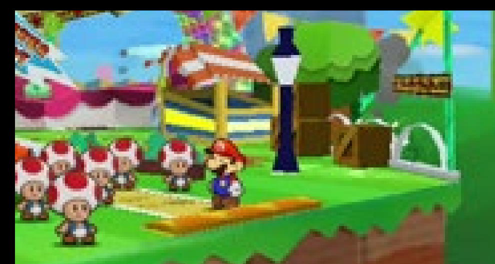


PIATTAFORMA: 3DS / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: RPG / USCITA: 11 - 2012

PAPER MARIO: STICKER STAR

ANTEPRIMA completa — A cura di: **Filippo Barbuscia**

Paper Mario: Sticker Star è un ritorno alle origini da RPG della serie, dopo la parentesi action platform del capitolo precedente. L'incipit narrativo può essere così riassunto: in occasione della festa degli sticker, il solito simpaticone di **Bowser** disperde nel **Regno dei Funghi** gli *Stickers Reali*. Sarà quindi compito di Mario sistemare le malefatte del suo acerrimo nemico, raccogliendo gli adesivi e utilizzandoli in battaglia, per ottenere attacchi potentissimi, e durante le fasi di esplorazione. Insomma, sembra proprio che quest'autunno la saga di **Paper Mario** sarà pronta a tornare alla magnificenza delle sue prime avventure!







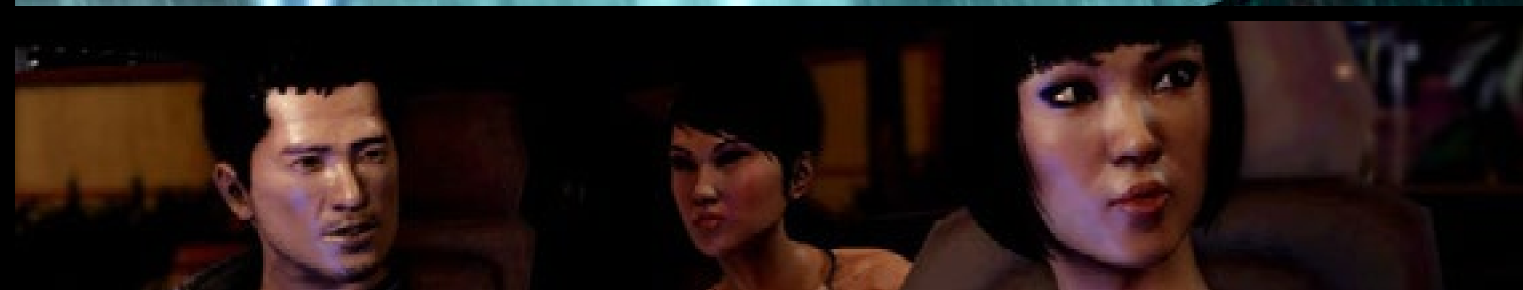


SLEEPING DOGS

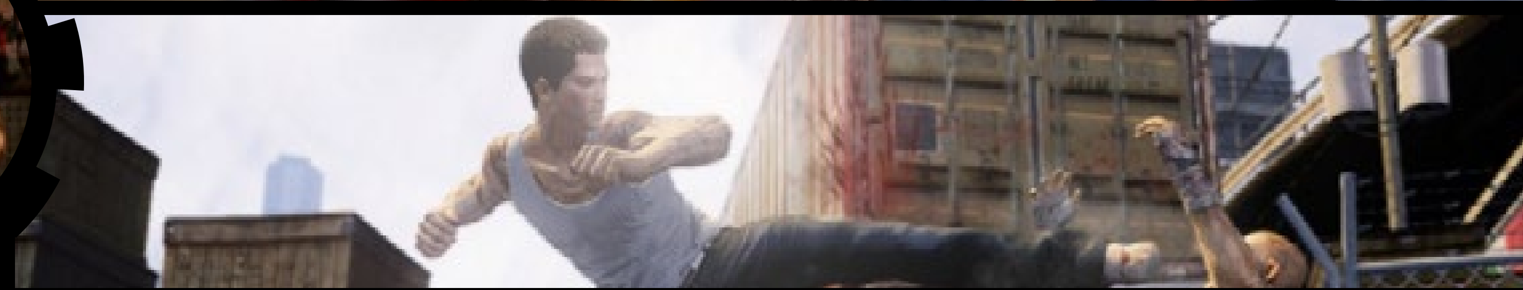
RECENSIONE completa

Simone Giorgi

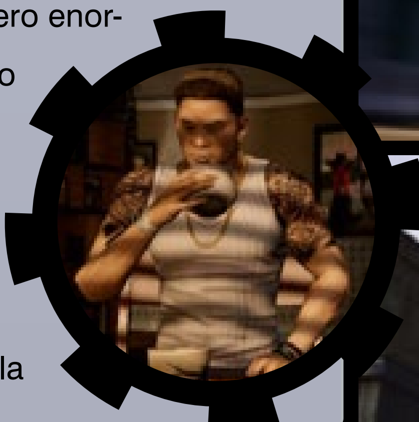




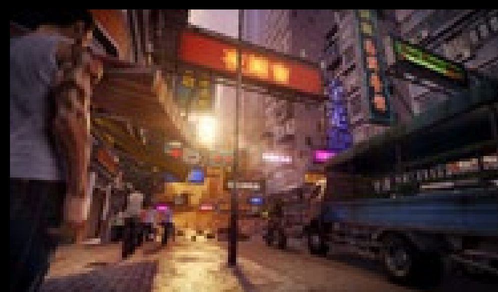


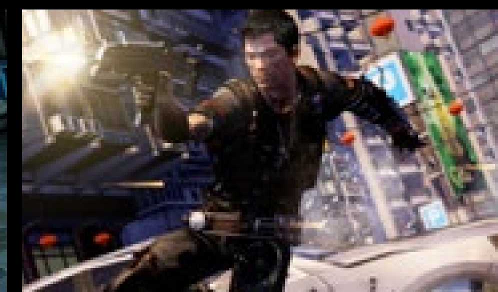


L'era dei free roaming gangster style simil GTA sembra proprio non voler tramontare e, in attesa del quinto capitolo della saga **Rockstar**, **United Front** ci offre una scusa per ritagliarci qualche ora insieme ad un esponete simile e dalle potenzialità davvero enormi: ma partiamo dall'inizio... La vita ad **Hong Kong** non è semplice, soprattutto se si nasce nelle zone malfamate della città. In quel caso sei costretto a guardarti le spalle e ad instaurare amicizie non propriamente affidabili. Questo è il preambolo che apre alle vicende raccontate in S**leeping Dogs**: più precisamente saremo messi nei panni di **Wei Shen**, personaggio ben rappresentato che, contrariamente a quanto premesso, sceglierà la via dell'onore rispetto alla

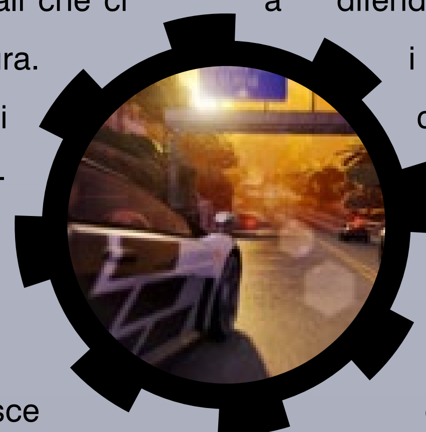








più semplice perdizione, arruolandosi nel reparto infiltrazione della polizia. Il tratto narrativo appare dunque convincente e palesemente influenzato dai gangstar movie dove intrecci sentimentali e lavorativi confluiscono irrimediabilmente in un'unica spirale di violenza e colpi di scena. Il gameplay prende le mosse dal classico free roaming: sulla vasta mappa di Hong Kong potremo trovare le varie quest principali che ci guideranno lungo il corso dell'avventura. Naturalmente avremo modo di divertirci con le varie attività presenti: gioco d'azzardo, gare automobilistiche, inseguimenti a piedi con l'aggiunta di simpatici QTE, shopping e molto altro ancora. Dal punto di vista estetico il gioco riesce a difendersi bene, anche se il framerate ogni tanto cala e i modelli poligonali non risultano sempre convincenti. Il sonoro appare ben caratterizzato, grazie al cast di nomi famosi messo a disposizione: parliamo di **Lucy Liu**, **Emma Stone** e tanti altri. In definitiva **Sleeping Dogs** si è rivelato un ottimo prodotto adatto a tutti gli appassionati del genere. Ottimo colpo firmato **United Front**!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SQUARE-ENIX
SVILUPPO: UNITED FRONT
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	*80*
Sonoro	*92*
Giocabilità	*82*
Longevità	*80*

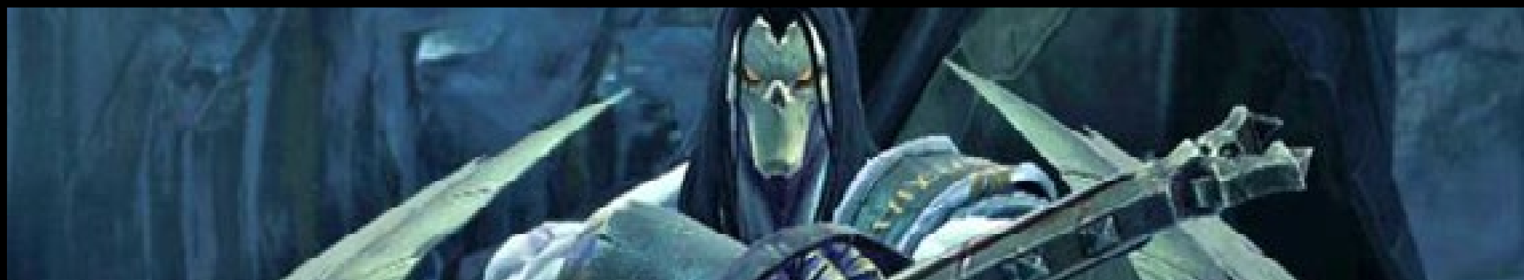
COMMENTA

GLOBALE **82**

DARKSIDERS 2

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

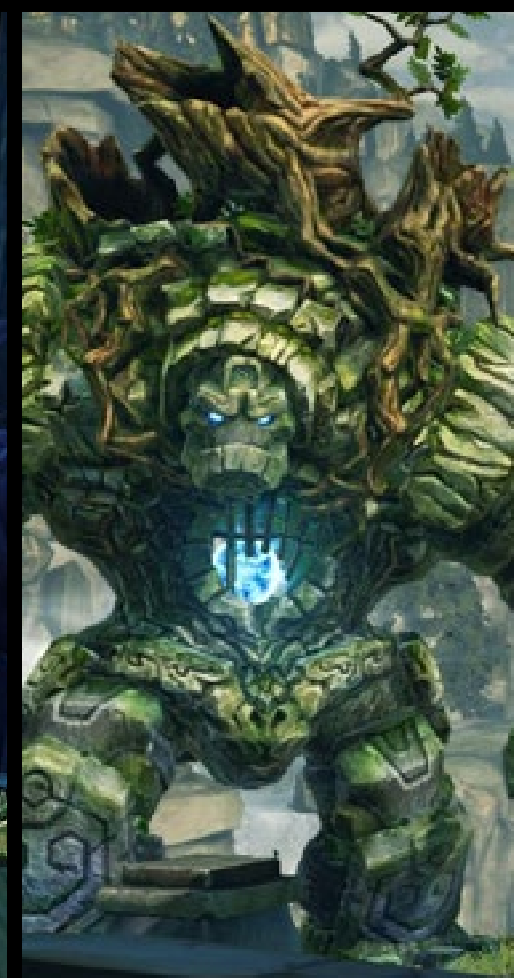


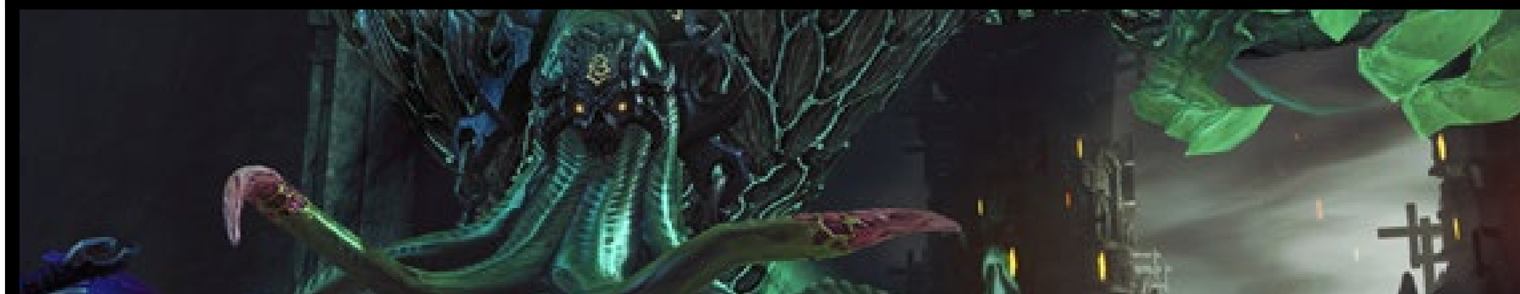
Dopo diversi mesi di attesa, ecco il gioco che ha rappresentato il caso ludico di quest'anno. E' dai tempi di Shenmue che si vedeva una simile attenzione mediatica per un titolo in arrivo. Da punta della gemma che dovrà essere il **Wii U** questo inverno, alla responsabilità sulle sorti della **THQ**, che ha investito ogni sua risorsa nella **release** del gioco. **Darksiders 2** tratta in modo parallelo i fatti avvenuti durante il primo capitolo, nel tentativo da parte di **Morte** di scagionare il compagno **Guerra** dall'accusa di aver scatenato l'**Apocalisse** prima del dovuto. Darksiders 2 ci porta a spasso in molti luoghi narrati dai libri classici biblici, riproposti nello stile tipico dei **Comic**. Doverosa premessa, il comparto grafico presenta nu-













merosi bug grafici: **Morte** può rimanere spesso incastrato sulle pareti, salvo poi aggrapparsi a sporgenze invisibili per qualche secondo e creare non poca confusione nel giocatore. Anche la telecamera più di una volta non aiuta l'esplorazione del gioco: vi capiterà di scalare pareti e lanciarvi verso appigli che la visuale non riesce a catturare, finendo per precipitare rovinosamente. Per fortuna, i boss risultano delle vere e proprie chicche di gameplay: enormi e difficili da abbattere, richiedono complesse strategie per essere abbattuti e non lasciano mai l'amaro in bocca. Il sonoro di Darksiders 2 è in parte figlio del comparto grafico: generalmente troviamo un doppiaggio ben riuscito e delle ost piacevoli, salvo alcuni frangenti in cui le musiche scompaiono, lasciando il giocatore in un silenzio irreale. Intendiamoci, **Darksiders 2** mi ha positivamente colpito, ma non reputo abbia fatto quel salto di qualità che ci si auspicherebbe da una produzione così tanto chiacchierata. Ciò che davvero affossa la produzione è la voglia del gioco stesso di non prendersi mai sul serio diventando ben presto il tanto odiato "capitolo ponte" che seduce e che infine abbandona sul più bello. Un vero peccato, stava uscendo fuori un capolavoro!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: THQ

SVILUPPO: RYU GA GOTOKU

GENERE: TPS HORROR

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	72
Sonoro	73
Giocabilità	75
Longevità	70

COMMENTA

GLOBALE 73

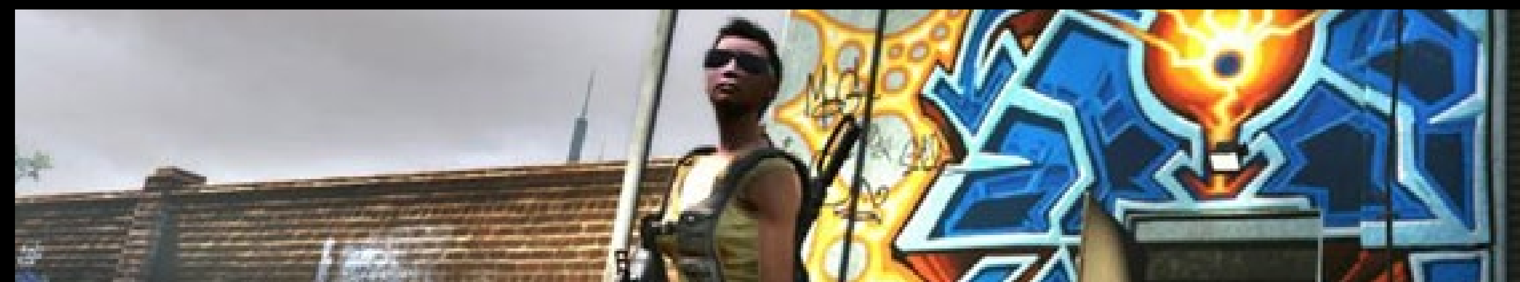




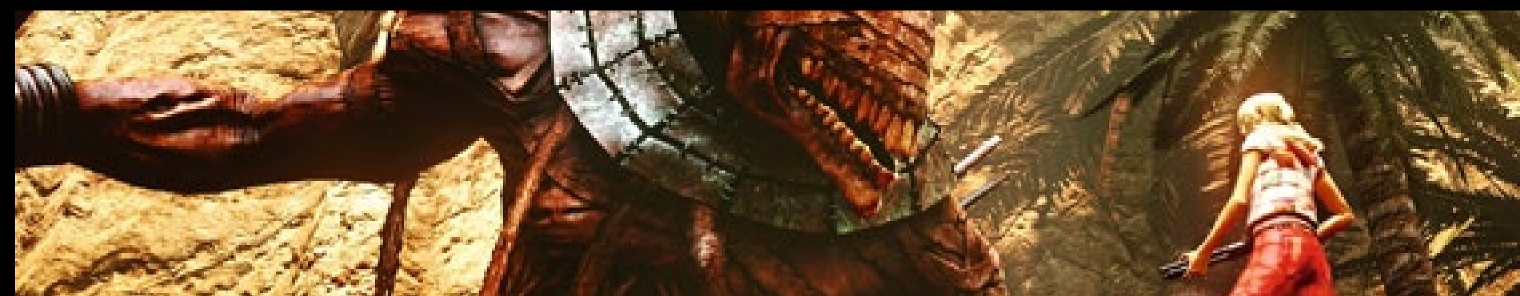
THE SECRET WORLD

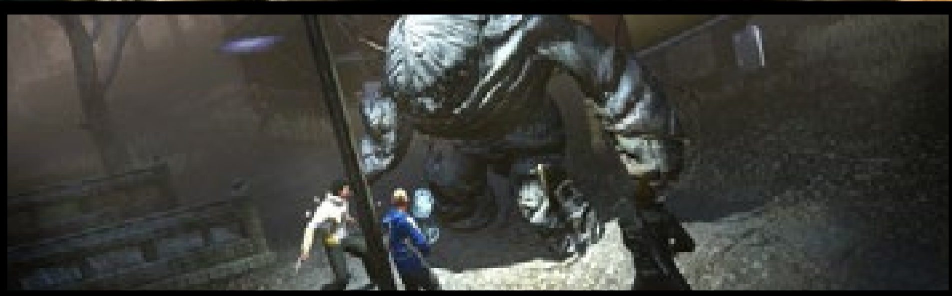
RECENSIONE completa

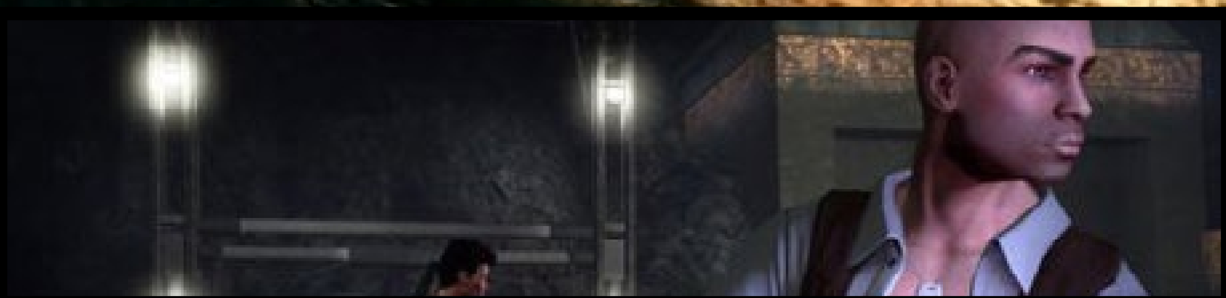
Andrea Pautasso

Qualcuno si ricorda di Funcom? Come no? Andiamo a fare un ripasso insieme. Funcom è una software house norvegese che ha iniziato la sua carriera sviluppando avventure grafiche e che l'ha proseguita in modo più galvanizzante lavorando sul mondo dei **MMORPG**, uno su tutti **Anarchy Online**, uno dei titoli più interessanti degli ultimi anni e attualmente **free to play**. Dopo l'insuccesso dei titoli legati al brand di **Conan il Barbaro**, **Funcom** è tornata con qualcosa di nettamente diverso rispetto alla concorrenza: **The Secret World**. Ci troviamo in un mondo post apocalittico che in qualche modo cerca di rievocare un ibrido tra **Left 4 Dead** e **Vampire: The Masquerade**, ovvero il

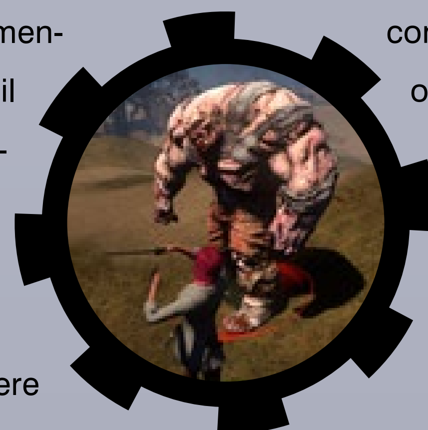








connubio di zombie, morti viventi e ogni essere abominevole appartenente a quella specie, combinato ad una serie di sette segrete. Possiamo scegliere tra tre fazioni: **Illuminati**, **Templari** e **Dragoni**. Ogni fazione è in competizione con le altre e questo porterà il giocatore nel mondo del **PvP**, che già adesso anticipo essere un vero e proprio dolore al fianco a causa del pessimo bilanciamento. Ad ogni modo, passata la fase di tutorial, potremo finalmente affrontare il mondo virtuale come si deve. Stilisticamente il gioco è ottimo e per certi aspetti il comparto tecnico è ben fatto. Purtroppo scopriremo presto i limiti della produzione, a partire dal sistema di controllo. Se da una parte scegliere un approcio **melee** al gioco paga, decidere una qualsiasi propensione all'azione come



sniper o caster rende l'esperienza semplicemente terribile, con continui corri corri generale per recuperare vita oppure attendere che le abilità / magie si ricarichino Se siete dei cultori delle trame e degli universi che devono avere almeno un tocco di stile inedito, allora **The Secret World** fa decisamente al caso vostro. In definitiva si tratta di un esperimento mezzo riuscito che purtroppo si allinea al resto delle produzioni già esistenti.

VERSIONE: PC

PUBLISHER: FUNCOM

SVILUPPO: FUNCOM

GENERE: MMORPG

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	*70*
Sonoro	*72*
Giocabilità	*50*
Longevità	*50*

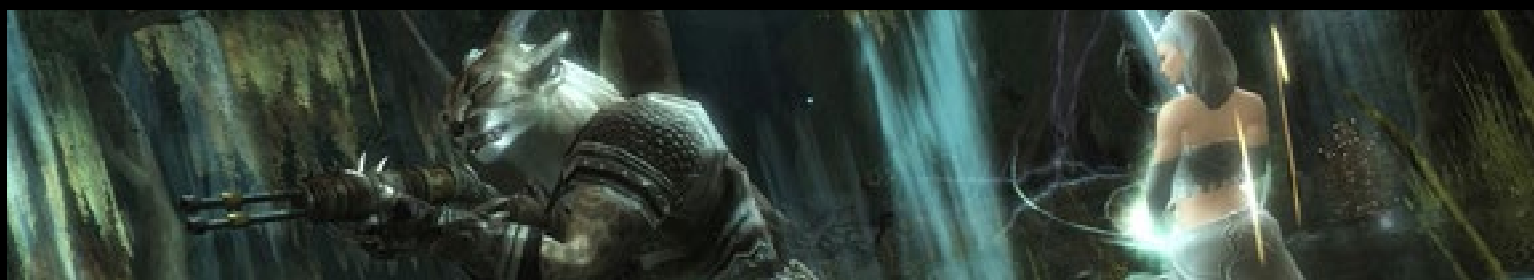
COMMENTA

GLOBALE 61

GUILD WARS 2

RECENSIONE completa

Mattia Giangrandi



E' il 28 agosto 2012 e mi preparo a ritirare la mia copia prenotata di Guild Wars 2. Termino l'installazione e già mi trovo a combattere con il nemico client: l'eccessivo numero di giocatori collegati ha prodotto un sovraccarico del server. Dopo numerosi tentativi, riesco finalmente a collegarmi... Eccoci dunque a parlare del **MMORPG** più atteso dell'anno, che inizia come sempre dalla schermata di creazione del personaggio. Il titolo propone cinque razze differenti: gli **Umani**, gli **Asura** (simpatici omuncoli dotati di una grande intelligenza), i **Charr** (paragonabili a degli enormi felini), **Norn** (nerboruti guerrieri dotati di forza e stazza senza pari) ed i **Sylvari** (razza singolare simili ad elfi ma com-













pletamente dediti al culto della natura). Decisarazza dovremo fare la seconda scelta, che è anche la più importante: decidere quale professione (o classe) intraprendere; sono otto: elementalista, guerriero, guardiano, necromancer, mesmer, ranger, ladro ed engineer. Dopo questa fase, dovremo rispondere a semplici domande utili a definire il background del nostro amatissimo avatar ed utili per impostare le missioni della storia. Potrete per esempio essere un nobile in missione di pace o un nerboruto e solitario guerriero Norn: la scelta è del tutto personale. Il gioco propone un sistema di combattimento molto più dinamico rispetto ai numerosi **MMORPG** sul mercato: l'utilizzo di abilità e magie potrà essere effettuato anche con il personaggio in movimento, con la possibilità di schivare gli attacchi dei nemici, premendo due volte i tasti direzionali (WASD) nella direzione desiderata. Ciò garantisce un sistema di combattimento più attivo e divertente, che offre anche un maggiore controllo sul proprio **PG**. Il sistema di quest è completamente differente da quello usato negli altri titoli: ci ritroviamo con categorie di missioni parecchio differenti tra loro, dalla nostra storia personalizzata ai compiti secondari, che vengono mostrati non più attraverso il classico Quest Log (o diario missioni) ma grazie alla mappa. Sarà compito del giocatore esplorare le aree per trovare NPC da aiutare, punti di osservazione da scoprire (in sezioni di platforming davvero divertenti), waypoint (per accelerare poi succes-







sivamente gli spostamenti sulla mappa), punti abilità nascosti (che aumentano la conoscenza in abilità e magie), oltre ad avamposti e città da scoprire. Novità interessantissima sono poi i così detti eventi dinamici, ovvero piccole missioni che si autogenerano casualmente in svariati punti della mappa e ai quali possono partecipare tutti i giocatori presenti in quel momento. Il sistema di gilde di presenta un buon numero di differenze rispetto al primo episodio: questa volta i giocatori più casual e solitari potranno decidere di starsene per conto loro senza essere penalizzati in alcun modo. Naturalmente per chi vuole usufruire appieno delle potenzialità del titolo, l'unione ad una gilda si rivelerà la scelta migliore da compiere. Visivamente, il gioco risulta maestoso e fantastico: la



maestria con cui il mondo è stato curato nei minimi dettagli è encomiabile. A ciò si va ad aggiungere un altrettanto ottimo comparto sonoro, con musiche e suoni di atmosfera ed un doppiaggio esclusivamente in lingua inglese e di pregevole qualità. Insomma, se non avete ancora acquistato questo gioiellino deve essere decisamente il prossimo sulla vostra lista. Perché, oltre a tutto questo, non ha neppure l'abbonamento mensile: eccezionale!

VERSIONE: PC

PUBLISHER: NC SOFT

SVILUPPO: ARENA-NET

GENERE: MMOPRG

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	90
Giocabilità	95
Longevità	95

COMMENTA

GLOBALE 93

I AM ALIVE

RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti



Un ambiente ostile, irto di pericoli per le idee e per gli sviluppatori debuttanti... No, non stiamo direttamente parlando dell'ultima fatica di Ubisoft Shangai, bensì di una trafila di produzioni il cui genere d'appartenenza semina continue trappole produttive per schemi progettuali controcorrente. Ogni piccola sperimentazione è ad un passo dal baratro ed ogni mossa può pregiudicare il successo. Ma **Ubisoft** non solo ha voluto rischiare ma ci ha visto decisamente bene ed **I Am Alive** si è rivelato l'emblema di una scelta produttiva coraggiosa... Il background narrativo presentato da questo survival ci mette dinanzi ad un plot tutt'altro che originale: siamo in un mon-















do post-apocalittico, nell'epoca successiva ad una catastrofe che ha decimato l'umanità. Ci troveremo dunque a ripercorrere la strada di casa nel tentativo di raggiungere la nostra famiglia i cui contatti sono stati persi da tempo. Il gameplay risulta davvero encomiabile, anche se dopo le prime ore di gioco può apparire meno vario; l'aspetto che però lascia perplessi è quello tecnico: nonostante presenti una controparte sonora più che accettabile, a essere scarificato è il comparto grafico, non tanto per modellazione poligonale dei character principali e la resa degli effetti legati alla coltre interminabile di polvere che avvinghia lo scenario, bensì per alcune texture davvero povere di dettagli. Peccato, perché pur mostrandosi ai nostri occhi come un titolo ridimensionato sul fronte del budget, **I Am Alive** riesce perfino a dettare regola nel campo delle produzioni **survival** con un tasso di gioco-rivelazione elevato: una full immersion ansiolitica in una delle produzioni digital delivery più interessanti di sempre. Una perla del mercato digitale che con un investimento più ingente avrebbe potuto stravolgere gli standard del genere, una gemma grezza da possedere nella propria collezione!



VERSIONE: PC

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT SHAN.

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	75
Sonoro	80
Giocabilità	80
Longevità	75

COMMENTA

GLOBALE 78



ASUS: SCHEDE USB 3.0 CON CHIPSET INTEL SERIE 7

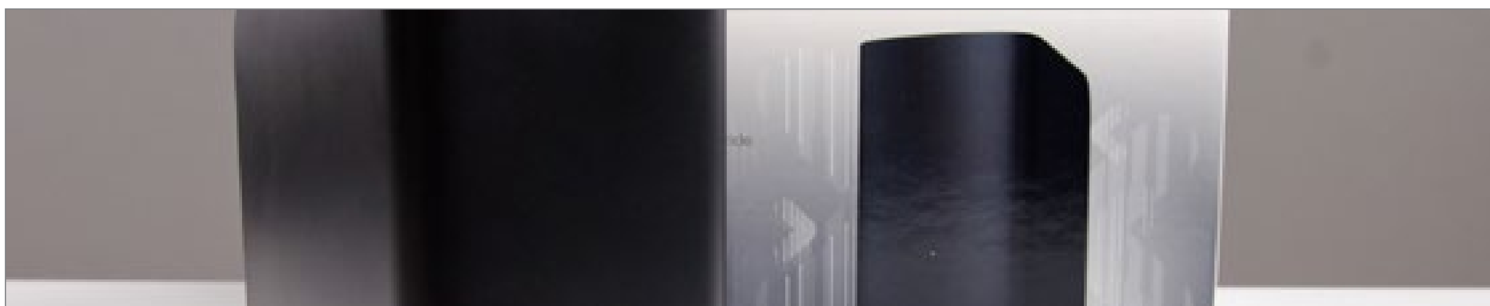
Motherboard con velocità di trasferimento dati aumentata del 170%

ARTICOLO completo

ASUS ha presentato le nuove schede madri con tecnologia USB 3.0 studiate con chipset **Intel Serie 7**. La compagnia finlandese ha messo in campo un hardware dalle fondamenta imponenti che si basano su test di intercompatibilità multidevice, implementazione di nuovi connettori e chip che rendono il prodotto decisamente stabile. Sfruttando la tecnologia proprietaria **ASUS USB 3.0 Boost**, la velocità di trasferimento dati viene incrementata del 170%, con notevoli miglioramenti per file di grandi dimensioni. La certificazione **USB 3.0** sarà ben presto uno standard per tutte le schede madri... a nostro beneficio!





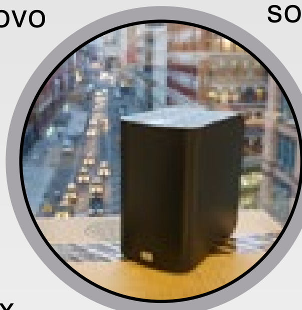


MY BOOK VELOCRAPTOR DUO: VELOCITA' AL TOP

Raggiunti i 400 Megabytes al secondo per l'accesso ai files...

ARTICOLO completo

Western Digital ha annunciato la sua più veloce unità My Book. Il nuovo disco rigido esterno si chiama **My Book VelociRaptor Duo** e utilizza una coppia di dischi da **1 TB** a 10.00 **RPM** di velocità, combinati con la tecnologia **Thunderbolt**, un mix che offre una rapidità incredibile per l'accesso ai dati (fino a 400 MB/s) e una velocità incredibile per la connettività tra l'unità e il computer. Si tratta di una soluzione ideale per chi svolge lavoro di editing su filmati, rendering 3-D e realizzazzione di contenuti multimediali.





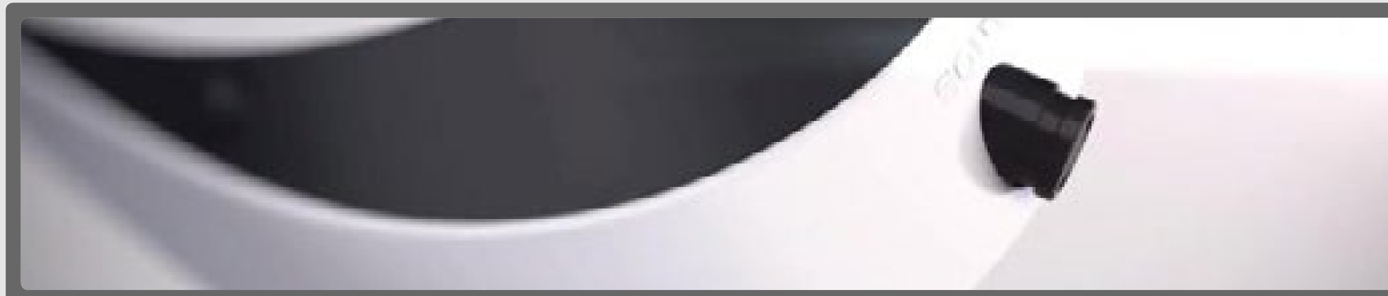
NOKIA LANCIA DUE NUOVI LUMIA PER FOTO INCREDIBILI!

Grazie all'ottica Carl Zeiss è possibile registrare video a 1080p

ARTICOLO completo

Nokia ha presentato il Nokia Lumia 920 e il modello 820, i primi dispositivi con Windows Phone 8. **Lumia 920** include le più recenti innovazioni in termini di tecnologia **imaging PureView**. Grazie all'avanzata tecnologia a lenti flottanti, la fotocamera da 8,7 MP e ottica **Carl Zeiss** (in grado di registrare video a 1080p a 30 fps) permette di catturare cinque volte più luce degli **smartphone** concorrenti senza utilizzare il flash: eccezionale!





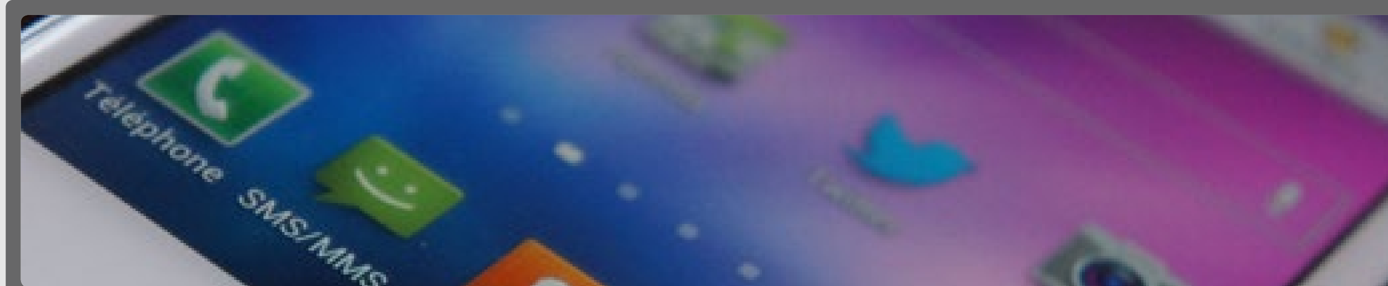
HMZ 3D: LA REALTA' VIRTUALE SECONDO SONY!

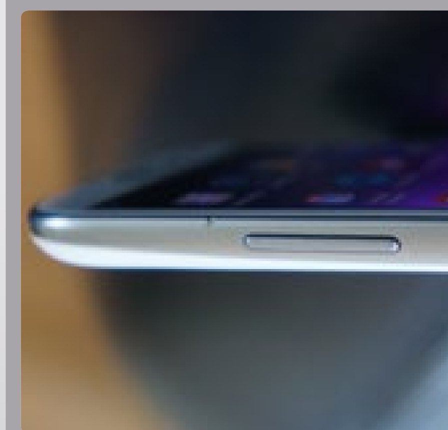
Un caso munito di cuffie e fotocamera per estendere la visuale nei videogiochi...

Al prossimo TGS, Sony presenterà la versione aggiornata del suo casco HMZ 3D, con l'obiettivo di ricreare in maniera convincente la realtà virtuale. Il tutto sarà possibile grazie ad una sorta di headset sul quale sarà montata una fotocamera fronatale. Ovviamente se il progetto andasse a buon fine sarebbe una vera rivoluzione: sarà questo il futuro dei videogiochi? Vedremo...









VENTI MILIONI PER LA SAMSUNG

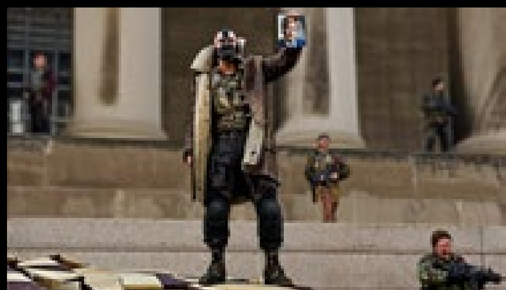
Galaxy S3 da record in soli cento giorni di vendita!

Incredibili i dati di vendita del nuovo Samsung Galaxy S3. Il dispositivo della società coreana ha raggiunto i 20 milioni di unità vendute in cento giorni di commercializzazione: incredibile, se si tiene conto che il **Galaxy S** e **S2** hanno impiegato più di tre volte tanto per raggiungere lo stesso risultato!

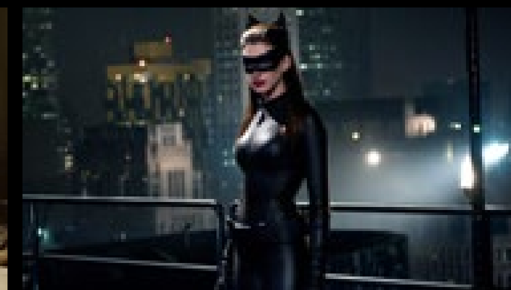
THE DARK KNIGHT RISES

RECENSIONE completa

Mario Moschera





Il pipistrello arriva con l'ultimo giorno di ferie. E, un po' come gli adolescenti delle scuole superiori, mi sono preso del tempo per andare al cinema a vedere l'ultima pellicola del crociato mascherato. I primi due episodi mi erano piaciuti, non parecchio, ma erano interessanti. Più chiavi di lettura, parecchi rimandi, un bel bocconcino per un nerd dal palato fine. Poi c'è stato quel Joker maledetto, con quell'interpretazione così fuori le righe e così maledettamente credibile. Il terzo episodio doveva arrivare, e doveva arrivare col botto. Ed in questo devo dire che **Nolan** è riuscito parecchio. Il film è una pellicola succulenta, che lascia parecchi spunti di riflessione e che sarebbe godibile persino se i protagonisti non avessero una particolare



predilezione per il latex. Ed in effetti, a dispetto di tante altre pellicole per amanti della stampa a quattro colori (**The Avengers** su tutte), questa sul **Cavaliere Oscuro** è digeribile a più livelli. Quello di cui però è totalmente priva è quel sense of *wonder*, quella sospensione dell'incredulità che faceva venire i brividi quando vedevamo **Spider-Man** (di **Raimi**, non certo di **Webb**), volteggiare tra i grattacieli di **Manhattan**. Al contrario, la pellicola è a tinte monocromatiche e piuttosto che giocare sull'immediatezza dell'impatto, si srotola in un periodo di circa otto mesi, in cui si riassumono e fondono differenti *storyline* fumettistiche: la storia di **Bane**, ovviamente, ma anche **No Man's Land** (quella, per intenderci, che a fine anni '90 aveva visto **Go-**





tham City distrutta da un terremoto, isolata dal resto degli **States** e ridotta a terreno di battaglia tra gang). Mesi in cui è possibile sbirciare l'evoluzione del protagonista. Personaggio di per sé già piuttosto introspettivo ed interiorizzato: in questa nuova fatica cinematografica, il **3D** che godiamo è proprio quello del viaggio all'interno della sua psiche. Contorta, ma neanche troppo. Gli altri personaggi gli girano attorno, in una serie di trame ed intrecci che farebbero invidia ai migliori lavori di **Miller** e **Morrison** (e qui parlo del suo **Arkham Asylum**). E ci sono almeno due spunti che secondo me colpiscono nel segno. Il primo riguarda proprio lui, il caro **Bruce**. Smette di aver paura di morire, e nel farlo perde il propellente principale a fare il suo lavoro. Sembra una stupidaggine, ma è vero. Alla fine serve quella se si vuole somministrare la giustizia con una calzamaglia con le orecchie a punta.



Spunto numero due: **Bane**. Non è certo affascinante come il **Joker,** eppure in certi punti non gli si riesce a dar torto. In lui viene riassunta la furia degli indignatos, fenomeno che ha colpito l'America, ma che sembra contagiare qualsiasi posto metta in vendita una maschera di **Guy Fawkes**... Insomma, **Nolan** ha fatto un eccellente lavoro, non trasposto magari dai fumetti **DC**, ma incredibilmente profondo ed efficace. Forse i puristi storceranno il naso e molti altri si lamenteranno della troppa introspezione, ma quello che c'è dietro, è una caverna piena di pipistrelli... e la sua profondità è sfuggevole, a dir poco mozzafiato. Punto.



www.lowpoly.it

LowPoly è un blog/portale sula grafica 2D e 3D e sul mondo che ruota attorno a queste due splendide forme d'arte, applicate ai settori quali videogame, animazioni, pubblicità, edutoria. LowPoly ospita anche la rivista gratuita in pdf "3D Mansion Magazine", per tutti coloro che amano la grafica e desiderano approfondire commenti, articoli, tecniche...





E prossimamente,in versione gratuita, la rivista IMagazine, dedicata al mondo Iphone Ipad.

BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

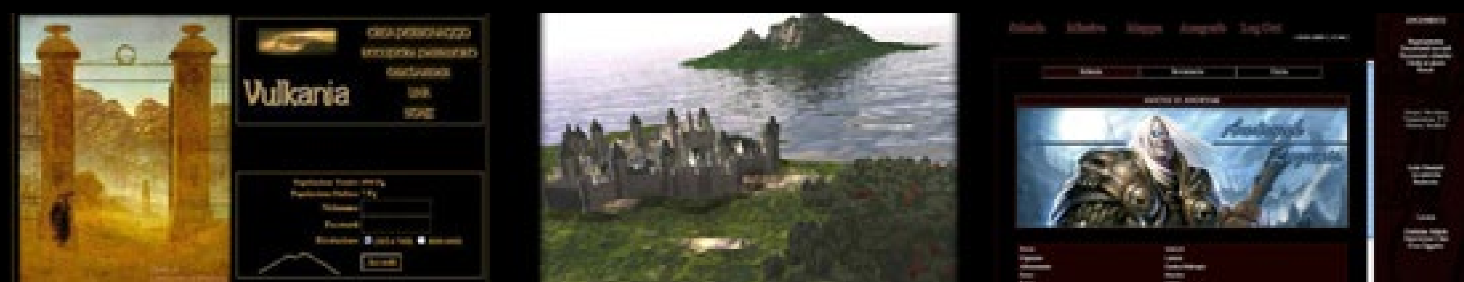
gdr-online.com



RPG ONLINE: LE DIVERSE TIPOLOGIE

ARTICOLO completo
GDR Online

I GDR sono un argomento ormai noto e diffuso, tanto che si sono sviluppate diverse tipologie di RPG online. Il primo genere di cui parliamo è il **Play by e-Mail**, in cui ogni giocatore sceglie un personaggio da interpretare e comunica con i propri compagni attraverso l'invio di lettere in una mailing list. Il genere più noto è invece quello dei **Play by Chat**, basato su stanze (descritte attraverso testo o immagini) in cui è possibile seguire le quest scrivendo in chat. Diverso è il caso dei **Play by Forum**, che si snodano tra vari post di altri giocatori. Infine troviamo il **Play by Blog**, in cui si creano blog per ogni personaggio da interpretare: è possibile realizzare diari dei personaggi, a disposizione della community. Buon divertimento!

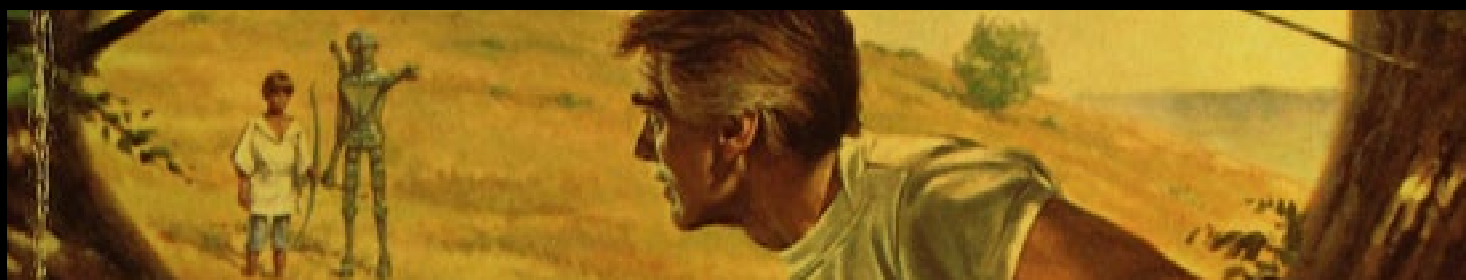




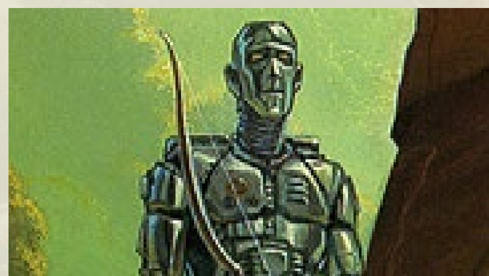
IL SOLE NUDO

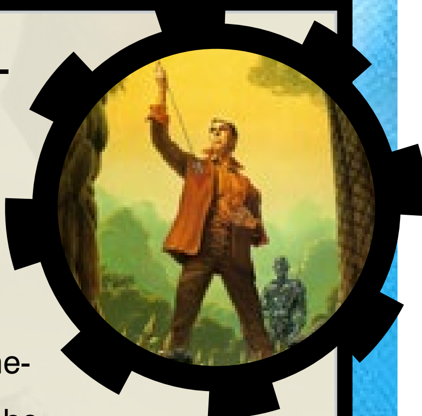


Elan Dunn'hit



Un inspiegabile delitto e un misterioso pianeta da scoprire... Solaria sembra essere il mondo perfetto: privo di povertà e di crimini tanto da non aver nemmeno bisogno di polizia, i suoi abitanti vivono in un sistema perfettamente regolato che non lascia spazio agli errori. Sarà il detective **Elijah Baley** a scoprire il morbo segreto che attanaglia la gente del pianeta perfetto... Il **Sole Nudo** è un libro che si lascia divorare: che siate amanti del giallo o della fantascienza… è un acquisto di cui non vi pentirete di certo!





SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

SIFT HEAD ASSAULT 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

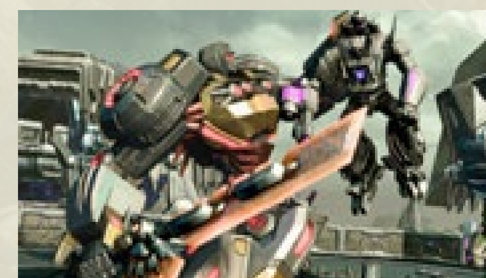


LA CADUTA DI CYBERTRON

RECENSIONE completa
GameStorm.it



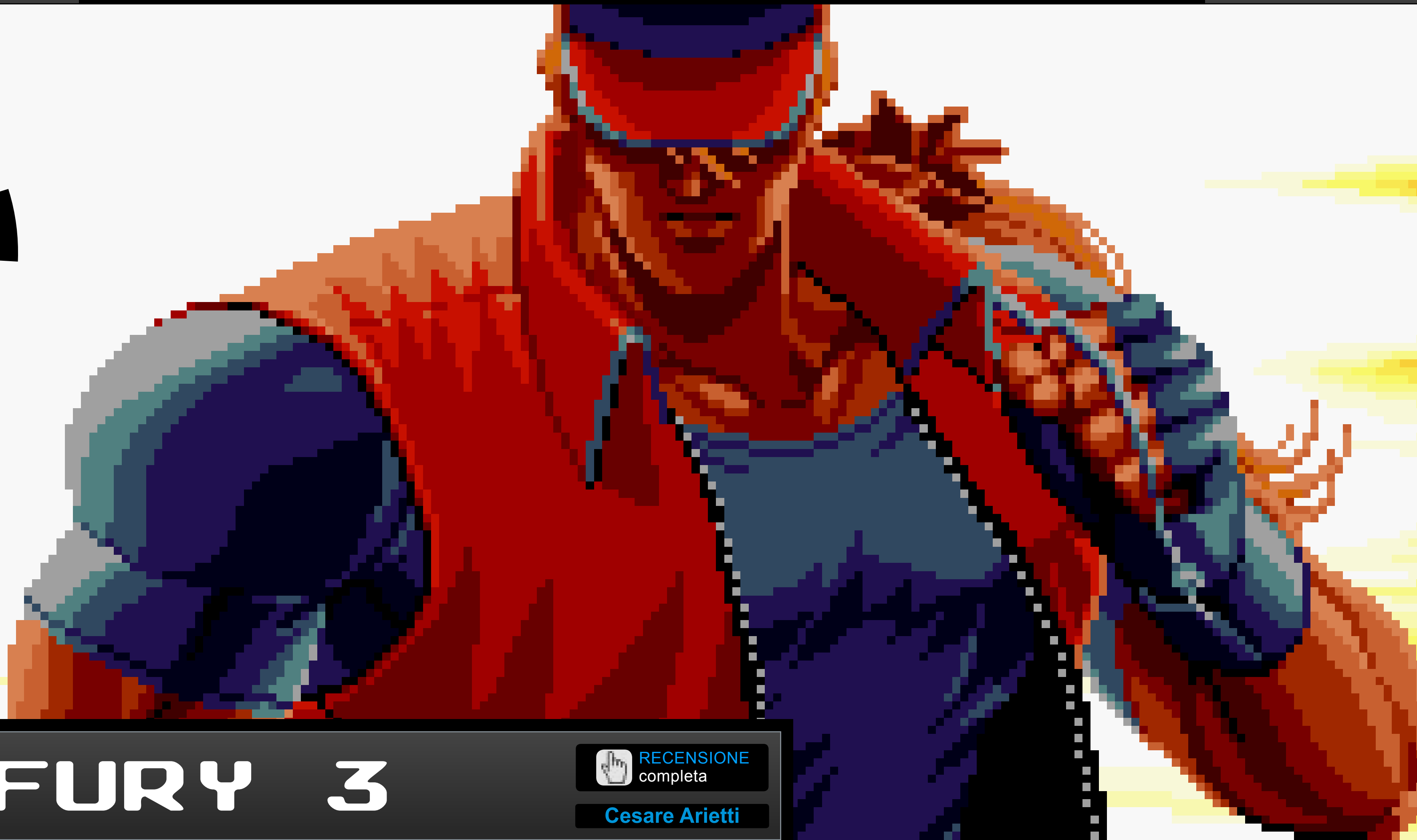
La caduta di Cybertron è un gioco dedicato a tutti i fan del brand ed è da elogiare la qualità complessiva. E' rivolto prettamente agli estimatori della serie, ma d'altro canto dobbiamo anche parlare di un prodotto che soddisferà i semplici cultori dei giochi d'azione e degli sparatutto in terza persona. E' un gioco ben fatto sotto tutti i punti di vista, che merita una possibilità soprattutto se siete sostenitori del singleplayer, perchè la campagna offre spunti veramente interessanti per tutti i palati. Niente male!





GLOBALE
8.0





FATAL FURY 3

RECENSIONE completa

Cesare Arietti








U**na cosa in particolare abbiamo imparato dagli anni '90:** che non c'è niente di meglio di una bella spiaggia della **California**, dove ritrovarsi in compagnia per picchiare amici e passanti in un turbinìo di super mosse. Eh già, se siete cresciuti con il sogno di stendere i nemici a colpi di calci volanti o lanciare i boss della malavita dai grattacieli, allora questo è senza dubbio il gioco che fa per voi.

Dopo il successo di **Fatal Fury 2** e la successiva edizione **Special**, **SNK** rilasciò il terzo capitolo della serie: i fan, che avevano sbaragliato avversari in giro per il globo nei capitoli precedenti, si aspettavano stavolta di prendere parte a scazzottate di livello cosmico, magari a spasso per il Sistema Solare. E invece niente, nessun combattimento furioso contro **E.T.** e la gente di Marte: il gioco fu nuovamente ambientato a **South Town**, città che diede i natali alle vicende e ai personaggi principali. Ma al posto di un **gameplay** affinato e pulito, quei gatti sornioni dei **developer** pensarono bene di mettere una rissa, fatta di combo pesanti e gran bei pugnoni. E la cosa non piacque affatto, forse perché il gioco poteva sembrare più **Final Fight** che un **beat'em up** 1 vs 1. Il fatto poi di avere due nani come boss finali deve aver ulteriormente infastidito tanto i fan della serie quanto i fan dei nani. Peccato perché, come dice la canzone dedicata alle mosse di **Andy Bogard**, "*oltre le gambe c'è di più*": gran belle musiche, location succose e botte sparse come coriandoli. Meritava di più... con o senza nani!

